

## 3D Max - Initiation

 Durée	35 heures - 5 jours
 Niveau	Découverte
 Public	Cette formation 3DS Max s'adresse aux professionnels de l'image : graphistes 3D, designers, architectes... et toute personne souhaitant maîtriser le logiciel 3DS Max en modélisation, animation et rendu 3D.
 Pré-requis	Connaissance de l'ordinateur et de l'environnement des logiciels graphiques. Quelques notions en 3d serait un plus.
 Objectifs pédagogiques de la formation	Maîtriser l'interface de 3D Studio MAX. A l'issue, vous serez capable de concevoir un objet en 3D, de lui donner un rendu réaliste et de créer une animation à partir de cet objet. Savoir modéliser et animer simplement des objets 3D dans un environnement professionnel. Apporter une réelle valeur ajoutée graphique à la production de ses images de synthèse.
 Animateur/ Formateur	Formateur 3ds Max exerçant depuis plus de 5 ans en tant que formateur et dispose d'une solide expérience professionnelle pour la modélisation et l'animation 3D
 Modalités et pédagogie	Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation - Programme entièrement personnalisé avec des cas pratiques et études de cas, Quizz - Support Stagiaire - Attestation de fin de stage

PARIS

LYON

MARSEILLE

NICE

MONTPELLIER

STRASBOURG

LILLE

NANTES

TOULOUSE

## Programme 1/2

### Découverte de 3DS Max

- ▶ L'interface de 3DS Max
- ▶ Les différents icônes et menus
- ▶ Les différentes fenêtres
- ▶ Fenêtres de vue
- ▶ Disposition des vues
- ▶ Disposition personnalisée
- ▶ Les préférences de 3DS Max
- ▶ Repère de 3DS Max
- ▶ La navigation dans 3DS Max
- ▶ Contrôles de navigation
- ▶ Le système d'unité
- ▶ Les différentes sélections
- ▶ Utiliser les coordonnées XYZ
- ▶ Nouvelle scène
- ▶ Chargement
- ▶ Sauvegarde

### Gestion des fichiers sous 3DS Max

- ▶ Importer un fichier
- ▶ Gérer les objets externes
- ▶ Les différents formats 3D

### Principes de modélisation sous 3DS Max

- ▶ Primitives standard
- ▶ Primitive boîte
- ▶ La Sphère
- ▶ Primitives étendues. Grille automatique. Primitive étendue Polyèdre.
- ▶ Formes. Création, utilisation des formes
- ▶ Objets planaires à base de formes
- ▶ La déformation et l'extrusion
- ▶ Gestion approfondie du maillage

### Notions de Splines, Nurbs et autres extrusions sous 3DS

- ▶ Les splines : primitives et courbes 2D
- ▶ Création et composition de splines
- ▶ Création et composition de formes
- ▶ Extrusion de splines, les booléennes
- ▶ Corps 3D et objets extrudés

## Programme 2/2

### Les objets sous 3ds Max et leur déformation

- ▶ L'édition des objets sous 3DS Max
- ▶ Création d'objets
- ▶ Sélectionner et gérer des groupes d'objets
- ▶ Les sous-objets
- ▶ Modification des objets
- ▶ Les objets maillés
- ▶ Les objets composés
- ▶ Le panneau Modifier
- ▶ Les modificateurs
- ▶ Pile de modificateurs
- ▶ Les maillages éditables
- ▶ Les modificateurs FFD
- ▶ Les déformations spatiales
- ▶ Le meshsmooth
- ▶ Transformations, modificateurs et flux de données objet.
- ▶ Modificateurs courbure, torsion, extruder, FFD (déformation de formes libres).
- ▶ Principes généraux d'utilisation de la pile

### Matériaux et textures avec 3DS Max

- ▶ La texture sous 3DS Max
- ▶ L'éditeur de matériaux simples et ses outils
- ▶ Les textures 2d et 3D
- ▶ Matériaux multi ID, coordonnées de mapping
- ▶ Les modes d'éclairage des matériaux
- ▶ Afficher et affecter des matériaux, texturing
- ▶ UVW map : les textures complexes et modificateur de textures
- ▶ Combiner les textures à l'aide de masques, de mélanges
- ▶ Conception de matériaux.
- ▶ Outils de l'éditeur de matériaux

### Eclairage et gestion des caméras

- ▶ Les différents types de caméras sous 3ds et leurs paramètres
- ▶ Les sources lumineuses
- ▶ Gestion des ombres

### Le rendu sur 3DS max

- ▶ Les anti aliasing et leur bonne utilisation
- ▶ Resolution et géométrie d'image
- ▶ Le Bac de Montage

### Evaluation des connaissances acquises

